

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-292037

(P2002-292037A)

(43) 公開日 平成14年10月8日(2002.10.8)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 7/02

識別記号

3 2 0

3 0 4

F I

A 6 3 F 7/02

テーマコード(参考)

3 2 0 2 C 0 8 8

3 0 4 D

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2001-100069(P2001-100069)

(22) 出願日 平成13年3月30日(2001.3.30)

(71) 出願人 000148922

株式会社大一商会

愛知県名古屋市中村区鵜付町1丁目22番地

(72) 発明者 市原 高明

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川

1番地 株式会社大一商会内

(72) 発明者 林 勝彦

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川

1番地 株式会社大一商会内

(74) 代理人 100064344

弁理士 岡田 英彦 (外3名)

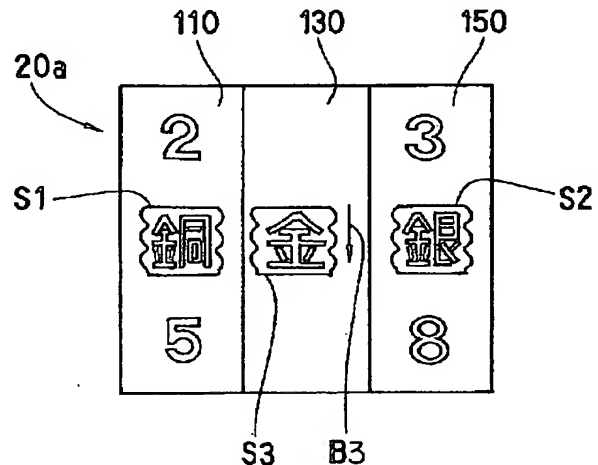
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 大当たりか否かを報知するまでの過程に新規な興趣を与え、遊技者の抱く大当たりに対する期待感や緊迫感を高めることのできる遊技機を提供する。

【解決手段】 図柄を画面20aに変動表示する遊技機において、左図柄表示列110及び右図柄表示列150に表示される図柄の変動が停止した後、「銅」、「金」、「銀」の文字を現した遮蔽図柄S1、S3、S2を、それぞれ左図柄表示列110、中図柄表示列130、右図柄表示列150のラインL1上に表示する。左図柄表示列110及び右図柄表示列150のラインL1上に表示されている図柄の種類が、遮蔽図柄S1、S2によって遮蔽されている最中に変更される。遮蔽図柄S1、S2、S3が消滅し、再び識別可能とされた左図柄表示列110及び右図柄表示列150のラインL1上の図柄によってリーチ図柄配列が形成される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技者に有利となる特典の当落を抽選する抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を遊技者に認識させるための複数の抽選用図柄を表示する表示手段を備え、前記抽選結果が大当たりである場合には、前記表示手段によって前記複数の抽選用図柄が所定の表示態様で表示される遊技機において、前記表示手段は、前記複数の抽選用図柄のうち少なくとも一の抽選用図柄を遮蔽して識別不能な状態にする遮蔽表示を行なった後、遮蔽した前記抽選用図柄を再び識別可能な状態にして前記所定の表示態様の一部を形成させるように表示する遊技機。

【請求項2】 請求項1に記載の遊技機であって、表示手段は、抽選用図柄を遮蔽するための複数の遮蔽図柄に関連性を有する組み合わせで表示することにより遮蔽表示を行う遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技機に関し、特に表示部に図柄を変動させて表示する遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】遊技機の一つであるパチンコ機では、所定領域（例えば、第1種始動口）にパチンコ球（遊技球）が入球または通過した際に各種の乱数を読み込むことで抽選を行い、この抽選結果に基づいて大当たりか否かを判別する。また、乱数に基づいて、遊技盤面上に設けられた図柄表示装置（例えば、特別図柄表示器）に特別図柄を変動表示する。そして、特別図柄を所定の表示態様で表示した場合、例えば3つの同じ特別図柄が1つのライン上に揃った大当たり図柄配列で表示した場合には、遊技者に大当たり遊技（特典）が付与されることを報知したことになる。大当たり遊技は、具体的には、大入賞口を一定期間だけ開放する等の処理を行い、ほぼ一定数の出球が払い出される。大当たり図柄配列以外の図柄配列（はずれ図柄配列）を形成した場合には、遊技者に大当たり遊技は付与されない。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】このようなパチンコ機において、例えば、3つの図柄表示列に表示される図柄のうち、2つの図柄表示列に表示される図柄の変動が停止して、大当たり図柄配列を形成する一歩手前の状態であるリーチ図柄配列が表示されると、遊技者の興味は最後に変動を停止する図柄に集中する。ところが、このように単にリーチ図柄配列を表示してから、最後の図柄を停止させるだけの場合、大当たりか否かを遊技者に報知するまでの過程が極めて単調となり、遊技者の抱く大当たりに対する期待感を今一歩高めることができなかった。

【0004】本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者に大当たりか否かを報知するまでの過程に新規な興味を与え、遊技者

の抱く大当たりに対する期待感や緊迫感を高めることのできる遊技機を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記した課題を解決するための本願の第1発明は、請求項1に記載された通りの遊技機である。ここで、請求項1、また他の請求項及び発明の詳細な説明に記載した用語については以下のように解釈する。

（1）「図柄」には、特別図柄のみならず、普通図柄等のように遊技に関係して表示部に表示する全ての図柄（英数字、漢字、仮名等の文字、記号、絵柄、図形、静止画、動画等の画像など）が含まれる。また、図柄の個数は1つのみならず、複数の場合も含む。

（2）「表示部」は、1つの特別図柄表示器のみならず、複数の特別図柄表示器をも含む。複数の図柄を表示する場合には、1つの特別図柄表示器で全ての図柄を表示する態様と、複数の特別図柄表示器に複数の図柄を振り分けてそれぞれ表示する態様とがある。

（3）「停止」には完全な停止（静止）のみならず、一時停止をも含む。また、停止状態には静止する状態のみならず、固定の基準位置または不定の基準位置を中心として任意の方向に任意の距離範囲で動く状態をも含む。

（4）「図柄表示列」は、特別図柄表示器等の表示部において、図柄の変動に伴ってこの変動方向に形成される図柄の列を表示する領域である。通常は、表示部に向かって縦方向に図柄表示列が形成されるが、図柄表示列が表示部に向かって横方向に形成される場合等も含む。

（5）「大当たり図柄配列」とは、抽選手段による抽選結果が大当たりである場合に、表示部で変動していた図柄を停止させてこの図柄配列で表示することによって、遊技者に所定の特典（例えば、大当たり遊技）が付与されることを認識させるものである。一般には、同じ図柄がライン上に揃って確定した場合を「大当たり図柄配列」という。これに対し「はずれ図柄配列」とは、「大当たり図柄配列」以外の図柄配列である。また、「リーチ図柄配列」とは、大当たり図柄配列を形成する可能性があるリーチ状態の場合の図柄配列をいい、一般には、最後に変動を停止する図柄表示列以外の図柄表示列に同じ図柄が揃って表示されている場合をいう。

【0006】請求項1に記載の遊技機によれば、表示手段は複数の抽選用図柄のうち少なくとも一の抽選用図柄を遮蔽して識別不能な状態にする遮蔽表示を行なう。ここで、「抽選用図柄」とは、抽選手段による抽選結果を遊技者に認識させるために用いられる図柄のことであり、具体的には特別図柄等がこれに該当する。この抽選用図柄を「遮蔽して識別不能な状態にする」とは、遊技者にとって抽選用図柄が表示されていることは判別できるが、遮蔽されることによってその抽選用図柄の種類、例えば、抽選用図柄を構成している文字や数字等は識別することができないような状態にすることを指してい

る。このような「遮蔽表示」の具体例としては、例えば抽選用図柄の全部や一部分を他の図柄で覆うようにして遮蔽する表示態様がある。表示手段は「遮蔽表示」を行なった後、遮蔽された抽選用図柄が再び識別可能な状態となるように表示する。再び識別可能な状態とするためには、例えば、抽選用図柄を遮蔽している図柄を消去したり、他の位置に移動させるようにして表示する。そして、表示手段は、再び識別可能とした抽選用図柄を、「所定の表示態様」の一部を形成させるように表示をする。「所定の表示態様」とは、抽選手段による抽選結果が大当たりであることを遊技者に認識させるための表示態様であり、具体的には、例えば「大当たり」であることを認識させるための「大当たり図柄配列」が該当する。「所定の表示態様の一部を形成させるように表示する」とは、例えば、「大当たり図柄配列」が形成される一步手前の状態である「リーチ図柄配列」を、再び識別可能とされた複数の抽選用図柄によって構成させるように表示する態様である。請求項1に記載の遊技機では、再び識別可能とされた抽選用図柄によって「所定の表示態様の一部を形成する表示態様」が形成されるように表示することにより、遊技者に「所定の表示態様」が表示されるチャンス、すなわち、「大当たり」となるチャンスを与えたように感じさせることができる。これにより、遊技者の抱く興奮や期待感を一層増加させることができる。

【0007】請求項2に記載の遊技機によれば、抽選用図柄を識別不能とするための遮蔽表示が、複数の遮蔽図柄を特定の関連性を有する組み合わせで表示することによって行われる。ここで、「遮蔽図柄」とは、抽選用図柄の全部もしくは一部分を遮蔽してその種類を識別不能とするための図柄である。遮蔽図柄としては、例えば、遊技者の目を楽しませるための装飾用として表示される装飾用図柄や、キャラクターを現した図柄等が使用される。そして、その複数の遮蔽図柄を「関連性を有する組み合わせで表示する」とは、複数の遮蔽図柄の組み合わせによって遊技者に何らかの意味、内容、観念等を想起させるような態様で表示することを指している。具体的には、例えば、各々に一つずつの文字を現した複数の遮蔽図柄の組み合わせによって、何らかの意味を有する単語を構成するように表示したり、各々に色彩を現した複数の遮蔽図柄の組み合わせによって、何らかの観念を想起させるように表示する態様が挙げられる（例えば、「金、銀、銅」の文字や色を表した3つの遮蔽図柄を表示することにより、一つのまとまりのある意味や観念を想起させる）。請求項2に記載の遊技機によれば、遊技者は、特定の関連性を有する組み合わせで表示がされた複数の遮蔽図柄を認識することにより、再び識別可能とされる複数の抽選用図柄によって「所定の表示態様の一部を形成する表示態様」が形成されるであろうことを期待する。そして、次に、複数の抽選用図柄によって「所定の表示態様の一部を形成する表示態様（例えばリーチ

図柄配列）」が形成されると、今度は「大当たり図柄配列」が形成されるであろうことを期待する。つまり、遊技者は、「大当たり」であることを報知されるまでの過程において、段階的な予告が行われることにより徐々に「大当たり」への期待感を募らせることになる。このように、請求項2に記載の遊技機によれば、「所定の表示態様」を表示して遊技者に「大当たり」であることを報知するまでの演出が単調とならず、遊技者は一層興趣性の高い遊技を享受できるようになる。

【0008】

【発明の実施の形態】本発明の第1の実施の形態及び第2の実施の形態を図面を参照しながら説明する。

〔第1の実施の形態〕第1の実施の形態は、本発明を第1種パチンコ機に適用しており、5種類のリーチラインを形成できないいわゆる5ライン機の特別図柄表示器（本発明の表示手段に対応している）の画面に表示される図柄の表示態様の一例について説明している。ここで、図1は、第1種パチンコ機の外観を示す正面図であり、図2は、拡大して表した複合装置を示す正面図である。また、図3～図5は、図柄変動の処理手順を示すフローチャートであり、図6～図11は、特別図柄表示器の画面に表示された図柄の態様を示している。

【0009】まず図1において、パチンコ機10の遊技盤面12上には、複合装置14、第1種始動口30、大入賞口34、下部始動口62、一般の入賞口等を適宜に配置している。第1種始動口30は始動口センサ56を有し、パチンコ球が入賞すると通常の入賞口と同様に賞球（賞品球）を払い出す。中ゲート32はゲートセンサ54を有し、パチンコ球が通過しても賞球を払い出さない。大入賞口34は蓋66を有し、当該蓋66はソレノイド50によって開閉される。また、大入賞口34はVゾーン52を有し、そのVゾーン52はVゾーンセンサ48を有する。大入賞口開放期間内にパチンコ球がVゾーン52に入賞すると、大当たり遊技を所要回数（例えば16回）内で継続することができる。上記大入賞口開放期間としては、例えば大入賞口34にパチンコ球が10個入賞するか、開放してから30秒間を経過するまでのいずれか早いほうが該当する。さらに蓋66の下部には、第1種始動口30と同等の機能を備えた下部始動口62を配置している。下部始動口62は始動口センサ56と同様の機能を備えた始動口センサ60を有する。ここで、始動口センサ56、60は、それぞれの始動口に入賞したパチンコ球を検出する。Vゾーンセンサ48はVゾーン52に入賞したパチンコ球を検出する。ゲートセンサ54は中ゲート32を通過したパチンコ球を検出する。なお上記ゲートセンサ54、始動口センサ56、60、Vゾーンセンサ48には、例えば近接センサやマイクロスイッチ、光センサ（発光体と受光体）等を用いる。

【0010】また、遊技盤面12には1個または複数個

の装飾ゲートを有しており、この例では左ゲート23、右ゲート24を有している。装飾ゲートは上記中ゲート32と異なり、パチンコ球の通過を検出するゲートセンサを有しない。右ゲート24は普通図柄表示器26を有するが、左ゲート23は普通図柄表示器を有しない。普通図柄表示器26は1個または複数個の発光体（この例では2個のLED）を有し、当該発光体の点灯・消灯が普通図柄となる。普通図柄は、例えば中ゲート32にパチンコ球が通過したときに点滅が始まり、その後に各発光体についてそれぞれ点灯または消灯する。そして、各発光体の点灯または消灯の態様に応じて（例えば2個のLEDのうち右側のLEDが点灯すると）、下部始動口62の蓋を一定期間（例えば4秒間）だけ開ける。なお普通図柄表示器26には、液晶表示器、CRT、LED表示器、プラズマ表示器等のように普通図柄が表示可能な他の表示器を用いてもよい。この場合には、普通図柄として、例えば英数字や記号等を用いることができる。さらには、普通図柄と特別図柄とを同じ表示器（例えば特別図柄表示器20）に表示するようにしてもよい。また、ランプ類16は電球やLED等の発光体を用いており、図示した位置には限らずパチンコ機10の種類や遊技内容等に合わせて適切な位置に配置される。

【0011】次に、図2を参照しながら複合装置14の構成について説明する。図2に示すように、複合装置14には、天入賞口14a、特別図柄表示器20等が設けられている。天入賞口14aは一般の入賞口の1つである。特別図柄表示器20には、例えば液晶表示器を用いる。特別図柄表示器20の画面20aには特別図柄等を表示する。なお、特別図柄として用いる図柄は、文字（英数字やかな文字、漢字等）、記号、図形、絵柄等がある。また、画面20aには、背景図柄として、例えば動画（映像、アニメーション等）や静止画等が表示される。特別図柄表示器20としては、液晶表示器以外にも、CRT、LED表示器、プラズマ表示器等のような特別図柄等を表示できる他の表示器を用いてもよい。また、画面20aの下方位置には、保留球ランプ28が表示されている。保留球ランプ28は、ほぼ水平状に並べて複数（例えば4個）設けられ、特別図柄の変動表示中に第1種始動口30に入賞したパチンコ球の個数を表示する。保留球ランプ28に表示された個数に応じて、画面20aに表示された特別図柄が変動表示を繰り返す。その他、複合装置14にはランプ等の発光体や装飾板等を有し、装飾効果を発揮させて遊技者の目を楽しませる。

【0012】遊技者に特典、例えば大当たり遊技が付与される場合には、各図柄表示列に表示された図柄が変動を停止して、画面20aに所定の表示態様でそれらが表示される。具体的には、図柄表示列110、130、150に表示された図柄によって形成される3つの横ライン、2つの斜めラインの計5つのラインのうち、少なく

とも1つのラインに大当たり図柄配列が形成された場合が「大当たり」であり、それ以外の図柄配列が形成された場合が「はずれ」である。本実施の形態では、ライン上に同じ種類の特別図柄が3つ揃って表示された場合を「大当たり図柄配列」とする。なお、図柄表示列110、130、150の各表示位置に表示される特別図柄はいずれも「0」～「9」の計10種類である。

【0013】図1において第1種始動口30にパチンコ球が入賞すると、特別図柄表示器20の3つの図柄表示列110、130、150に表示された図柄は順変動方向（図2の矢印15の方向）にほぼ一斉に変動を開始する。そして、各図柄表示列110、130、150の図柄の変動が所定時間経過後に停止して所定の図柄配列が表示される。本実施の形態ではまず、左図柄表示列110、右図柄表示列150の順に図柄の変動が停止し、そして最後に中図柄表示列130の図柄が変動を停止するように構成されている。

【0014】上記構成をなすパチンコ機10において行われる図柄変動の処理手順について、図3～図5に示すフローチャートを参照しながら説明する。これらのフローチャートに示す処理手順は、いずれもパチンコ機10の背面等に設けられる制御部で実行されるものである。この制御部は、CPU（中央演算処理装置）、RAM、ROM、入出力回路等で構成されており、ROMに記憶された制御プログラムをCPUが適当なタイミングで実行する。この制御部が、本発明における「抽選手段」に対応している。

【0015】まず、図3のフローチャートに示すように、第1種始動口30（もしくは下部始動口62）へパチンコ球が入賞することにより、「始動口入賞」の処理が開始される。具体的には、図1の始動口センサ56もしくは始動口センサ60から出力された検出信号が、制御部に入力されて処理が開始される。ステップS10において、保留球数が上限値（例えば4個）に達しているか否かが判別される。「保留球数」とは、特別図柄表示器20に特別図柄が変動して表示されている間に、第1種始動口30や下部始動口62に入賞したパチンコ球の数を意味する。保留球数が上限値に達していなければ（NO）、ステップS11の処理に進んで各種乱数の読み込みと記憶が行われる。保留球数が上限値に達している場合（YES）には、何もせずにそのまま処理が終了する（リターン）。

【0016】ステップS11において読み込まれる各種乱数には、大当たり判定用乱数RA、大当たり図柄用乱数RB、はずれ図柄データRC、リーチ判定用乱数RD等がある。大当たり判定用乱数RAは、大当たりか否かを判別するための乱数である。大当たり図柄用乱数RBは、大当たり判定用乱数RAによって大当たりと判別された場合において、特別図柄表示器20に停止して表示される特別図柄を特定するための乱数である。はずれ図柄データRC

は、大当たり判定用乱数RAによって大当たりではない（はずれ）であると判別された場合において、特別図柄表示器20に停止して表示される特別図柄を特定するための乱数である。リーチ判定用乱数RDとは、リーチであるか否かを判別するための乱数である。ステップS11において各種乱数の読み込みや記憶が行われた後、次のステップS12の処理に進み、大当たり判定用乱数RAに基づいて大当たりであるか否かが判定される。ここで、大当たり（YES）であればステップS13の大当たり図柄変動処理に進み、大当たりでなければ（NO）ステップS17のはずれ図柄変動処理に進む。

【0017】ステップS13の大当たり図柄変動処理では、図4のフローチャートに示す処理が行われる。ここで「大当たり図柄変動処理」とは、特別図柄表示器20に表示される特別図柄が変動を停止して大当たり図柄配列が形成されるまでの表示態様を決定し、図柄変動処理を行うための処理である。図柄変動処理とは、実際に特別図柄表示器20に特別図柄を変動させて表示するための処理である。図4に示す大当たり図柄変動処理では、まず大当たり判定用乱数RA、大当たり図柄用乱数RBの読み出しが行われる（ステップS20）。そしてステップS21の処理に進み、大当たり判定用乱数RAを参照し、この大当たり判定用乱数RAに基づいて変動パターン用乱数REの読み出し／記憶（取得）が行われる。「変動パターン用乱数RE」とは、特別図柄が変動を停止して所定の図柄配列が表示されるまでの表示態様を決定するためのものであり、予め複数の表示態様を図柄変動パターンとして用意しておき、これら図柄変動パターン毎に異なった変動パターン用乱数REを割り当てる。変動パターン用乱数REを取得することで、特別図柄表示器20に表示させる特別図柄の変動パターンが決定される。特別図柄表示器20に表示することのできる図柄変動パターンは、大当たりである場合と、はずれである場合とでは異なっている。例えば、大当たりである場合には、はずれ図柄配列を表示した状態で図柄の変動を停止するような図柄変動パターンを選択することはできない。また反対に、はずれである場合には、大当たり図柄配列を表示した状態で図柄の変動を停止するような図柄変動パターンを選択することはできない。よって、変動パターン用乱数REを取得する際には、大当たり判定用乱数RAを参照して大当たりであるか否かの確認が行われており、大当たり判定用乱数RAに基づいて大当たりであると確認された場合には、大当たりの際に表示できる図柄変動パターンに対応した変動パターン用乱数REの中から、変動パターン用乱数REが取得される。次にステップS23の処理に進み、大当たり図柄用乱数RBが参照される。大当たり図柄用乱数RBに基づいて、特別図柄表示器20に停止して表示される特別図柄が確率変動図柄であるか否かが判別されて、記憶される。そして、ステップS24に進み、図柄変動処理が行われる。この図柄変動処理では、ステッ

プS21で取得した変動パターン用乱数REに対応した図柄変動パターンを画面20aに実際に表示するための処理が行われる。ステップS24の図柄変動処理が終了した後、大当たり図柄変動処理が終了して、図3のフローチャートのステップS14の処理に進む。

【0018】また、ステップS17のはずれ図柄変動処理では、図5のフローチャートに示す処理が行われる。ここで「はずれ図柄変動処理」とは、特別図柄表示器20に表示される特別図柄が変動を停止してはずれ図柄配列が形成されるまでの表示態様を決定し、実際に表示を行うための処理である。図5に示すはずれ図柄変動処理では、はずれ図柄データRC、リーチ判定用乱数RDの読み出しが行われる（ステップS30）。そしてステップS31の処理に進み、リーチ判定用乱数RDを参照し、このリーチ判定用乱数RDに基づいて、変動パターン用乱数REの読み出し／記憶（取得）が行われる。特別図柄表示器20に表示することのできる図柄変動パターンは、リーチ状態になってから「はずれ」になる場合と、リーチ状態にならずに「はずれ」になる場合とでは異なっている。例えば、リーチ状態になってから「はずれ」になる場合には、途中でリーチ図柄配列を形成してからはずれ図柄配列を表示して変動を停止するような図柄変動パターンを選択しなければならない。また反対に、リーチ状態にならずに「はずれ」になる場合には、途中でリーチ図柄配列を形成しないではずれ図柄配列を表示して変動を停止するような図柄変動パターンを選択しなければならない。よって、変動パターン用乱数REを取得する際には、リーチ判定用乱数RDに基づいてリーチであるか否かが確認され、リーチであると確認された場合には、途中でリーチ図柄配列を形成してから変動を停止する図柄変動パターンに対応した変動パターン用乱数REの中から、変動パターン用乱数REが取得される。次にステップS32の処理に進み、リーチ判定用乱数RDに基づいてリーチであるか否かが判別される。リーチであると判別された場合（YES）には、ステップS33の処理に進み、リーチでないと判別された場合（NO）には、ステップS36に進み図柄変動処理が行われる。

【0019】ステップS33では左図柄と中図柄の比較処理が行われる。「左図柄」とは、特別図柄表示器20の5つのライン上において左図柄表示列110に表示される特別図柄であり、「中図柄」とは、同ライン上の中図柄表示列130に表示される特別図柄である。これら「左図柄」及び「中図柄」は、はずれ図柄データRCを参照することによって判別される。そして、「左図柄」と「中図柄」が同一種類である場合（YES）には、ステップS34の処理に進み、「左図柄」と「中図柄」が異なる種類である場合（NO）には、ステップS35の処理に進む。ステップS33において「左図柄」と「中図柄」が同一種類の特別図柄であると判別された場合に

は、「右図柄」のデータが「左図柄」のデータにコピーされる（ステップS34）。これは、「左図柄」と「中図柄」が同一種類の特別図柄である場合に、「左図柄」のデータを「右図柄」のデータにコピーしてリーチ図柄配列を形成した場合には、1つのライン上に3つの同一種類の特別図柄が表示されて大当り図柄配列を形成してしまうからである。よって、上記したように、「右図柄」のデータを「左図柄」のデータにコピーすることにより、大当り図柄配列を形成しないで、リーチ図柄配列となるように特別図柄の配列が操作される。（ただし、このとき「中図柄」と「右図柄」は同一種類ではない）。なお、「右図柄」とは、「中図柄」及び「左図柄」が表示されたライン上の右図柄表示列150に表示される特別図柄を指している。また、ステップS33において「左図柄」と「中図柄」が同一種類の特別図柄ではないと判別された場合（NO）には、「左図柄」のデータが「右図柄」のデータにコピーされる（ステップS35）。「左図柄」のデータが「右図柄」のデータにコピーされることにより、リーチ図柄配列は形成されるが、「左図柄」と「中図柄」は異なっているため、1つのライン上に同一種類の図柄が3つ揃って大当り図柄配列が形成されることはない。そして、ステップS34もしくはステップS35の処理が終了すると、ステップS36において図柄変動処理が行われる。はずれ図柄変動処理におけるステップS36の図柄変動処理の内容は、大当り図柄変動処理におけるステップ24の図柄変動処理の内容と同様である。はずれ図柄変動処理が終了すると、図3のフローチャートにおける始動口入賞の処理も終了する（リターン）。

【0020】図3のフローチャートに示す始動口入賞の処理において、ステップ13の大当り図柄変動処理が終了すると、ステップS14の大当り遊技処理に進む。大当り遊技処理とは、遊技者に大当り遊技を付与するための処理であり、例えば大入賞口34の蓋66を一定期間（例えば30秒間）だけ開放し、入賞したパチンコ球の数に応じて賞球を払い出す等を行う処理である。大当り遊技処理が終了すると、ステップS15において確率変動か否かが判別される。これは、大当り図柄変動処理のステップS23で記憶された大当り図柄用乱数RBに基づく判別結果に基づいて判別されるものであり、大当り図柄配列を形成する特別図柄が確率変動図柄である場合（YES）には、ステップS16の確率変動処理に進み、確率変動図柄でない場合（NO）には、始動口入賞の処理が終了する（リターン）。なお、確率変動とは、所定の特別図柄で大当りになると、所定の期間もしくは所定の変動回数を経過するまで大当りになる確率が変更される（一般的には確率がアップする）ことをいい、確率変動遊技とは、確率変動が行われている遊技である。また、確率変動処理とは、遊技者に確率変動遊技を付与するために行われる処理である。ステップS16の確率

変動処理が終了すると、始動口入賞の処理はすべて終了する（リターン）。

【0021】第1の実施の形態では、まず、図6に示すように、左図柄表示列110及び右図柄表示列150に表示される図柄の変動が停止した時点において、左図柄表示列110のラインL1上に表示された特別図柄が「4」であり、右図柄表示列150のラインL1上に表示された特別図柄が「6」となっている。5つのライン上にはリーチ図柄配列が1つも形成されていないため、まだ中図柄表示列130に表示される図柄が下方向（図中の矢印A1の方向）に変動中であるにも関わらず、遊技者は「はずれ」が確定していると認識してしまっている（なお、矢印A1は、画面20aに実際に表示されているわけではない）。このような場合、遊技者は遊技に対する関心を早期に失ってしまい、遊技が面白味の欠けるものになってしまう。

【0022】そこで第1の実施の形態では、図7に示すように、「銅」という文字が略中央に現された遮蔽図柄S1が、左図柄表示列110において、図中の矢印B1の方向へ向けて移動するように表示され、ラインL1上に表示されていた「4」の図柄を遮蔽する。これにより、「4」の図柄は遊技者からは識別不能となり、そこに何らかの特別図柄が表示されていることは認識できるが、どのような数字が表示されているかは識別できない状態とされる。次に、図8に示すように、「銀」という文字が略中央に現された遮蔽図柄S2が、右図柄表示列150において、図中の矢印B2の方向へ向けて移動するように表示され、ラインL1上に表示されていた「6」の図柄を遮蔽する。これにより、「6」の図柄も遊技者からは識別不能な状態とされる。そして、図柄が下方向（図中の矢印A1の方向）に向けて変動中である中図柄表示列130にも、略中央に「金」の文字が現された遮蔽図柄S3が、図中の矢印B3の方向に向けて移動するように表示され、中図柄表示列130のラインL1上に位置するように表示される。なお、本実施の形態では、図7～図9に示すように、「湯飲み」の形状を模した図柄の真ん中に「金」、「銀」、「銅」のいずれかの文字が現された図柄によって遮蔽図柄S1、S2、S3が構成された例を示している。

【0023】次に、図10に示すように、左、中、右の各図柄表示列110、130、150のラインL1上に表示されていた遮蔽図柄S1、S3、S2は、画面20aから他の場所に移動して消えるように表示される。これにより、左図柄表示列110及び右図柄表示列150のラインL1上に表示されていた特別図柄は遮蔽された状態から解放されて再び識別可能とされるが、このとき、再び識別可能とされた特別図柄は、遮蔽される前の「4」及び「6」の特別図柄ではなく、共に「7」の特別図柄に変更されて表示される。つまり、遮蔽図柄S1、S2、S3が消えるように表示された後、左図柄表

示列110及び右図柄表示列150のラインL1上には共に「7」の図柄が表示されて、ラインL1上には「7、↓、7」のリーチ図柄配列が形成される(↓は図柄の変動中を示す)。このような「4」及び「6」の特別図柄から「7」の特別図柄への変更は、両図柄が遮蔽されている最中に行われるために遊技者の目に触れることがない。そのため、特別図柄の種類を変更し、再び識別可能とされた特別図柄によってリーチ図柄配列が形成されるように表示をしたとしても、遊技者に違和感等を感じさせないので遊技の興趣を損なわない。

【0024】本実施の形態では、図9に示したように、左、中、右の各図柄表示列110、130、150のラインL1上に「銅」、「金」、「銀」の文字を現した3つの遮蔽図柄S1、S3、S2を表示することによって、遊技者に対して「金、銀、銅」というまとまりのある観念を想起させている(例えば、「金、銀、銅」は、競技会で賞として授与されるメダルやトロフィーの色を想起させる)。このように、「金、銀、銅」という関連性を有する組み合わせで遮蔽図柄を表示することにより、再び識別可能となる複数の抽選用図柄によってリーチ図柄配列が形成されることを遊技者に予告している。そして、図10に示すように、ラインL1上に「7、↓、7」のリーチ図柄配列が形成されると、遊技者は「7、7、7」の大当たり図柄配列が形成されることに対して期待感を抱く。つまり、遊技者に「大当たり」を報知するまでの過程において、「リーチ」への期待感と、「大当たり」への期待感とを段階的に抱かせるような表示をしており、遊技の演出が新規で面白味のあるものとなっている。

【0025】尚、上記で説明した第1の実施の形態では、ラインL1上に「7、↓、7」のリーチ図柄配列が形成された後、図11に示すように、中図柄表示列130のラインL1上に「7」の図柄が表示されて、ラインL1上に「7、7、7」の大当たり図柄配列が形成される。つまり、上記で説明した第1の実施の形態における図柄変動の態様は、大当たり判定用乱数を読み出した制御部によって抽選結果が「大当たり」であると判別された場合に、遊技者に「大当たり」であることを報知するための図柄変動の態様であり、「大当たり図柄変動処理」が行われた場合の一態様であるといえる。さらに、大当たり図柄配列を形成した「7」の特別図柄が確率変動図柄である場合には、遊技者に確率変動遊技が付与されることを報知したことになり、遊技者にはその後に確率変動遊技が付与される。

【0026】第1の実施の形態では、複数の遮蔽図柄が「金、銀、銅」という関連性を有する組み合わせで表示された場合の図柄の表示態様について説明したが、反対に、複数の遮蔽図柄が「金、銀、銅」のような組み合わせで表示されなかった場合には、以下に説明するような態様によって図柄の表示が行なわれる。まず、図8に示

したように、左図柄表示列110及び右図柄表示列150のラインL1上に、「銅」及び「銀」の文字が現された遮蔽図柄S1、S2が順番に表示される。そして、「4」及び「6」の特別図柄は遮蔽図柄S1、S2によって遮蔽されて識別不能とされる。しかしその後、中図柄表示列130のラインL1上には「金」の文字が現された遮蔽図柄S3が表示されず、複数の遮蔽図柄によって「金、銀、銅」という一連の関連性を有する組み合わせが形成されなかったとする。このような場合、遮蔽表示が行なわれた後に再び識別可能とされる複数の特別図柄によって「リーチ図柄配列」は形成されないことを遊技者に予告したこととなる。したがって、遮蔽図柄S1、S2によって遮蔽された「4」及び「6」の特別図柄は、遮蔽されている最中にその種類が変更されることなく、遮蔽表示が行なわれた後の画面20aにおける左図柄表示列110及び右図柄表示列150のラインL1上には、引き続き「4」及び「6」の特別図柄がそのまま表示される。この場合、ラインL1上にはリーチ図柄配列が形成されないため、大当たり図柄配列が形成されることもなく、遊技者に大当たり遊技は付与されない。

【0027】〔第2の実施の形態〕第2の実施の形態は、第1の実施の形態と同様に、本発明を第1種パチンコ機に適用したものであって、5ライン機における図柄表示の一態様について示したものである。ここで、図12～図15は、いずれも第2の実施の形態における特別図柄表示器20の画面20aに表示される図柄の表示態様である。これらの図において、第1の実施の形態において図6～図11に示した要素と同一の要素には同一の符号を付している。なお、第2の実施の形態においても、まず、左図柄表示列110、右図柄表示列150の順に図柄の変動が停止して、最後に中図柄表示列130の図柄の変動が停止するように構成されている。各図柄表示列に表示される特別図柄の変動処理の際には、図3～図5のフローチャートに示す「始動口入賞処理」、「大当たり図柄変動処理」、「はずれ図柄変動処理」が行われる。

【0028】第2の実施の形態では、図12に示すように、左図柄表示列110及び右図柄表示列150に表示される図柄の変動が停止した時点において、両図柄表示列の中段部の表示位置であるラインL1上に共に「2」の特別図柄が表示されている。つまり、ラインL1上には「2、↓、2」のリーチ図柄配列が形成されており、遊技者は「大当たり図柄配列」が形成されることに対して期待感を抱いている。ここで、例えば「2、↓、2」のリーチ図柄配列を形成している「2」の特別図柄が確率変動図柄でなかった場合、その後に「2、2、2」の大当たり図柄配列が形成されたとしても遊技者に確率変動遊技は付与されない。確率変動遊技が付与されなければ、その後の遊技で大当たりになる確率はアップしないので、遊技者の抱く「大当たり」に対する期待感は、確率変動図

柄によってリーチ図柄配列が形成された場合よりも通常は小さい。そこで、本実施の形態における遊技機では、図13に示すように、左、中、右の各図柄表示列110、130、150のラインL1上に「銅」、「金」、「銀」の文字を現した遮蔽図柄S1、S3、S2がそれぞれ表示され、左及び右図柄表示列110、150のラインL1上に表示されていた「2」の図柄は遮蔽されて識別不能とされる。なお、「銅」、「金」、「銀」の各遮蔽図柄S1、S3、S2が画面20aに現れて表示される態様は第1の実施の形態と同様である。

【0029】そして、図14に示すように、ラインL1上に表示されていた「銅」、「金」、「銀」の各遮蔽図柄S1、S3、S2は画面20aから移動して消えるように表示され、左図柄表示列110及び右図柄表示列150のラインL1上に表示されていた「2」の特別図柄は再び識別可能とされる。ただし、「2」の特別図柄は遮蔽されている最中に確率変動図柄である「7」の図柄に変更されており、遮蔽表示が行われた後の左図柄表示列110及び右図柄表示列150のラインL1上には「7」の特別図柄が表示される。これにより、ラインL1上には遮蔽表示前の「2、↓、2」のリーチ図柄配列ではなく、「7、↓、7」の確率変動図柄によるリーチ図柄配列が表示される。第2の実施の形態においても、このような「2」の特別図柄から「7」の特別図柄への変更は、各特別図柄が遮蔽されている最中に行われるために遊技者の目に触れることがない。そのため、各特別図柄の種類を突然変更したとしても、遊技者に違和感等を感じさせないので、遊技の興味が損なわれない。

【0030】上記で説明したように、本実施の形態における遊技機では、一旦確率変動図柄ではない「2」の図柄でリーチ図柄配列を表示した後、各特別図柄の種類（数字）を変更して、確率変動図柄である「7」の図柄による新たなリーチ図柄配列を表示している。このような表示により、遊技者は、一旦リーチになったとしても、遊技者にとってさらに有利な確率変動図柄によるリーチへ発展するのではないかと期待感を抱くようになる。

【0031】第2の実施の形態では、図14に示すように、ラインL1上に「7、↓、7」のリーチ図柄配列が形成された後、図15に示すように、中図柄表示列130のラインL1上に「6」の図柄が表示されて、「7、6、7」のはずれ図柄配列が形成される。つまり、第2の実施の形態で示した図柄変動の態様は、大当たり判定用乱数を読み出した制御部によって抽選結果が「はずれ」とであると判別された場合に、遊技者に「はずれ」であることを報知するための図柄変動の態様であり、「はずれ図柄変動処理」が行われた場合の一態様であるといえる。遊技者には結局大当たり遊技は付与されず、したがって確率変動遊技も付与されない。

【0032】〔他の実施の形態〕なお、上述したパチン

コ機（遊技機）10において、他の部分の構造、形状、材質、個数、配置及び動作条件等については、上記実施の形態に限定されるものでなく、必要に応じて種々変更可能である。例えば、上記実施の形態を応用した次の各形態を実施することもできる。

【0033】（A）第1及び第2の実施の形態では、複数の遮蔽図柄を「金、銀、銅」という関連性を有する組み合わせで表示することによって、遮蔽表示後にリーチ図柄配列が形成されることを遊技者に予告する表示態様を例示したが、複数の遮蔽図柄が「金、銀、銅」ではない組み合わせ、例えば、「金、銀、鉄」という組み合わせで表示することによって、遮蔽表示後にリーチ図柄配列が形成されないことを遊技者に予告するようにしてもよい。このような意外性のある表示を行なうことにより、遊技者の抱く大当たりに対する期待感や緊迫感をさらに高めることが可能である。

【0034】（B）第1及び第2の実施の形態では、複数の遮蔽図柄を「金、銀、銅」という関連性を有する組み合わせで表示することによって、遮蔽表示後にリーチ図柄配列が形成されることを遊技者に予告する表示態様を例示したが、このような態様に限定するものではない。例えば、複数の遮蔽図柄を「金、金、金」という組み合わせで表示することによって、遮蔽表示後にリーチ図柄配列が形成されることを遊技者に予告することもできる。つまり、複数の遮蔽図柄を表示する「関連性を有する組み合わせ」は、複数の遮蔽図柄に現された文字がすべて同じ場合であるとして、遊技者にリーチ図柄配列が形成されることを予告するようにしてもよい。

【0035】（C）第1及び第2の実施の形態では、複数の遮蔽図柄を「金、銀、銅」という関連性を有する組み合わせで表示した場合は、再び識別可能とされる特別図柄によって必ずリーチ図柄配列が形成される表示態様を例示したが、このような態様に限定しない。例えば、複数の遮蔽図柄を「金、銀、銅」という関連性を有する組み合わせで表示したとしても、再び識別可能とされる特別図柄によってリーチ図柄配列が形成されない場合があるとしてもよい。他にも、例えば、複数の遮蔽図柄を「金、銀、銅」という関連性を有する組み合わせで表示することによって、遮蔽表示後にリーチ図柄配列が必ず形成されるのではなく、リーチ図柄配列が形成される確率が通常よりも高くなることを遊技者に報知するようにしてもよい。

【0036】（D）第1及び第2の実施の形態では、3つの遮蔽図柄によって遮蔽表示が行なわれた後にリーチ図柄配列が形成される表示態様を例示したが、このような遮蔽表示が行なわれなかった場合でも、リーチ図柄配列が形成される場合があるのは勿論である。つまり、遮蔽図柄が一つも表示されず、遮蔽表示が行なわれなかった場合でも、リーチ図柄配列が形成されてリーチ状態となり、さらに大当たり図柄配列が形成されて大当たりとなる

場合も当然有り得る。

【0037】(E)第1及び第2の実施の形態では、「湯飲み」の形状を模した図柄によって遮蔽図柄が構成されている例を示したが、このように限定するものではない。遮蔽図柄は、特別図柄を遮蔽して識別不能にできる色や形状等を有した図柄であれば、どのような図柄で構成することもできる。遮蔽図柄は、例えば、画面の背景を装飾するための装飾用図柄や、遊技者を楽しませるために画面に登場させるキャラクターの図柄等によって構成することもできる。

【0038】(F)第1及び第2の実施の形態では、特典の付与に関する情報を遊技者に認識させるための抽選用図柄が「特別図柄」である例を示したが、このように限定するものではない。例えば、抽選用図柄が、第3種パチンコ機における「普通図柄」によって構成されている場合でも、本発明を適用することができる。

【0039】(G)第1及び第2の実施の形態では、左図柄表示列→右図柄表示列→中図柄表示列の順に図柄の変動が停止するように構成したが、変動を停止する順は必要に応じて種々変更可能である。例えば、左図柄表示列→中図柄表示列→右図柄表示列の順に図柄の変動が停止する5ライン機であってもよい。

【0040】(H)第1及び第2の実施の形態では、図柄表示列が縦方向に構成された縦スクロールタイプのパチンコ機について本発明を適用した例を示したが、このような態様に限定するものではない。例えば、図柄表示列が横方向に構成されて、抽選用図柄が横方向に変動する横スクロールタイプのパチンコ機であっても本発明を適用できる。

【0041】(I)また、第1及び第2の実施の形態では、画面20aが左、中、右の3つの図柄表示列で構成されている例を示したが、このような態様に限定するものではなく、例えば1つあるいは5つの図柄表示列で構成された遊技機であっても本発明を適用できる。

【0042】(J)また、第1及び第2の実施の形態では、5ライン機における画面20aの図柄表示列に表示される図柄の態様について説明したが、他のタイプのパチンコ機における図柄の表示態様であってもよい。例えば1ライン機や8ライン機に本発明を適用することもできる。

【0043】(K)また、第1及び第2の実施の形態ではパチンコ機10に本発明を適用したが、第1種パチンコ機以外の遊技機(例えば第3種パチンコ機、スロットマシン、アレンジボール機、テレビゲーム機等)であって図柄を変動して表示する表示部を有するものについて

も同様に本発明を適用することができる。

【0044】

【発明の効果】本発明によれば、遊技者に大当たりか否かを報知するまでの過程に新規な興味を与えて、遊技者の抱く大当たりに対する期待感や緊迫感を高めることのできる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】パチンコ機の外観を示す正面図である。

【図2】複合装置を拡大して表した正面図である。

【図3】始動口入賞処理のフローチャートである。

【図4】大当たり図柄変動処理のフローチャートである。

【図5】はずれ図柄変動処理のフローチャートである。

【図6】第1実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【図7】第1実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【図8】第1実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【図9】第1実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【図10】第1実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【図11】第1実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【図12】第2実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【図13】第2実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【図14】第2実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【図15】第2実施の形態における特別図柄表示器の画面に表示される内容の一例を示す図である。

【符号の説明】

10…パチンコ機(遊技機)

20…特別図柄表示器(表示部)

20a…画面

30…第1種始動口

34…大入賞口

56、60…始動口センサ

62…下部始動口

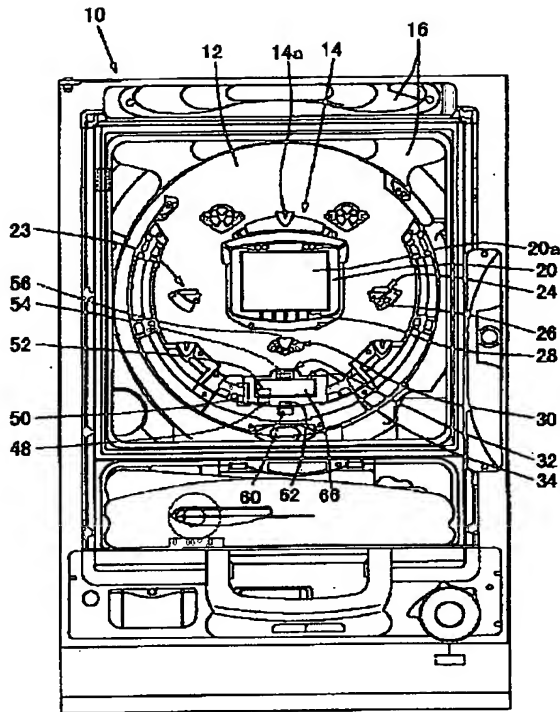
110…左図柄表示列

130…中図柄表示列

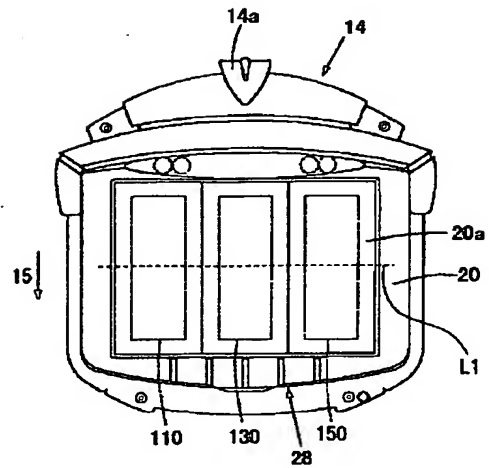
150…右図柄表示列

S1、S2、S3 … 遮蔽図柄

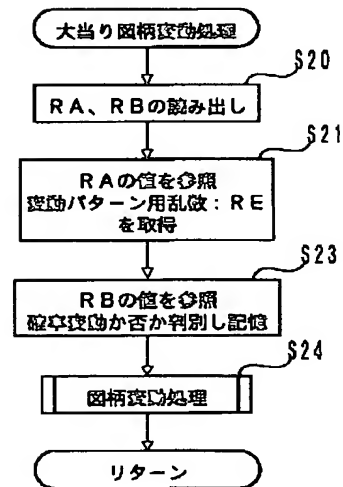
【図1】



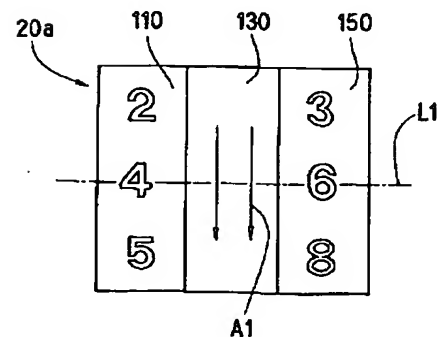
【図2】



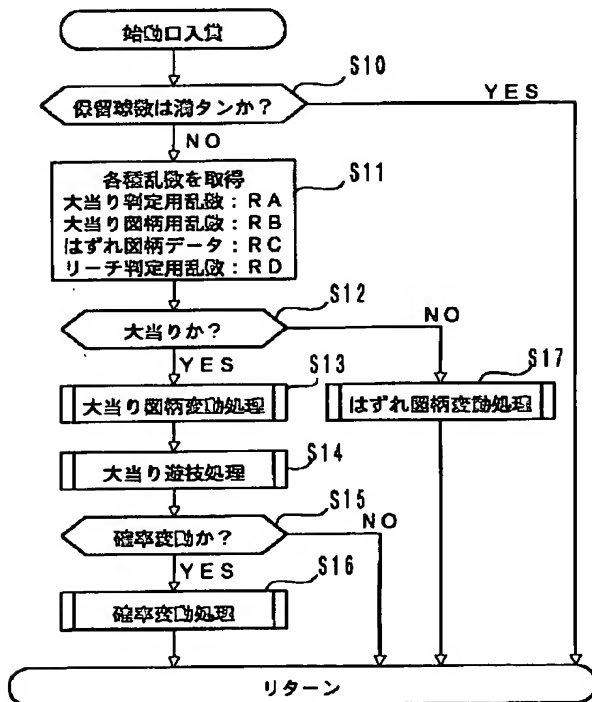
【図4】



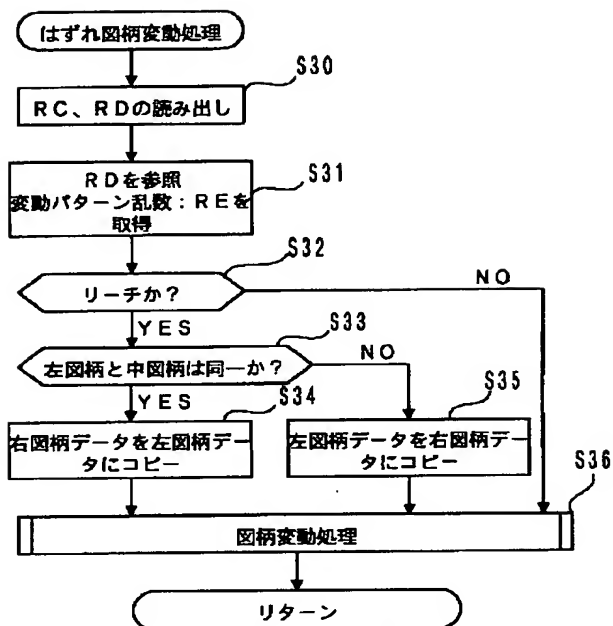
【図6】



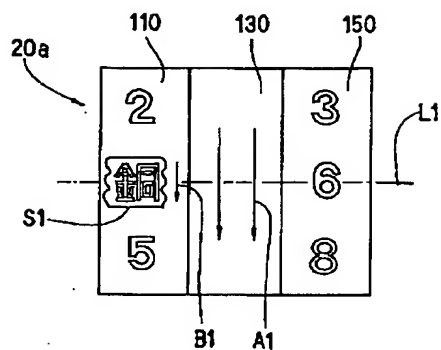
【図3】



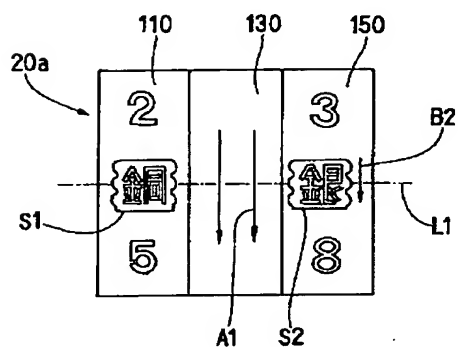
【図5】



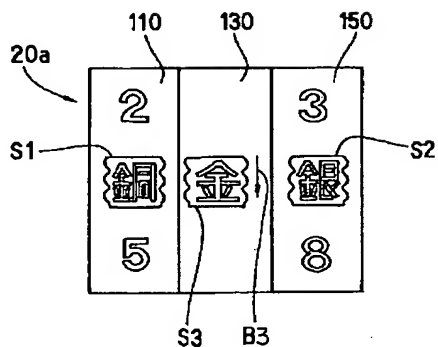
【図7】



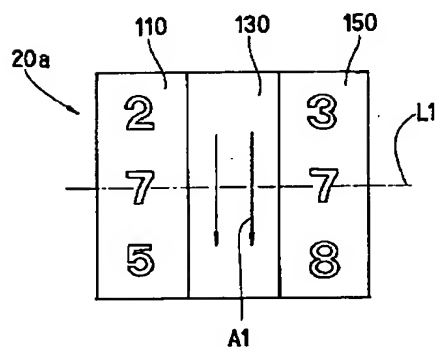
【図8】



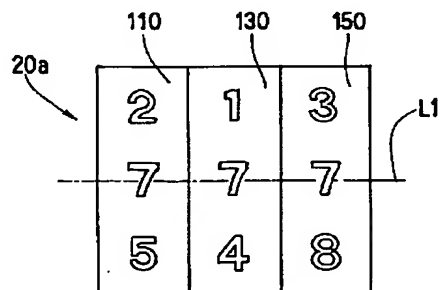
【図9】



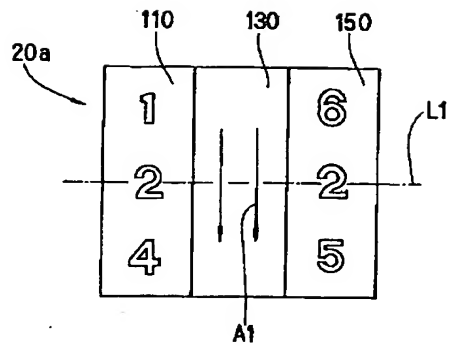
【図10】



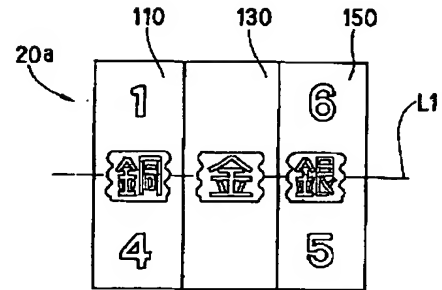
【図11】



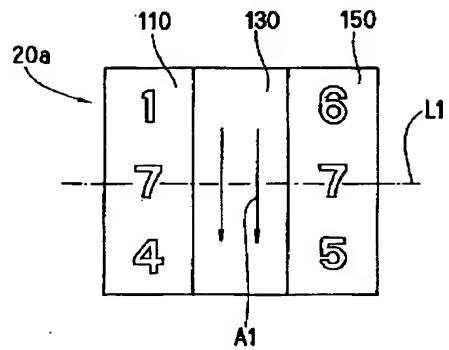
【図12】



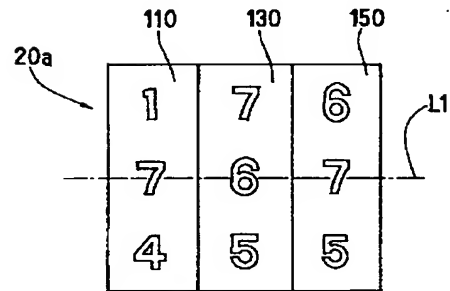
【図13】



【図14】



【図15】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 EB55